

Godard Games Group

Autor(en): **Heybrock, Mathias**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Film : die Schweizer Kinozeitschrift**

Band (Jahr): **52 (2000)**

Heft 12

PDF erstellt am: **21.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-932762>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern. Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Godard Games Group

Spiele für Playstation, den PC und das Internet sind ein riesiger, beständig wachsender Markt der Unterhaltungsbranche. Er bietet auch Film- und Drehbuchautoren neue Arbeitsfelder, auf die ein eintägiges Seminar von Focal aufmerksam machte.

Mathias Heybrock

Geht es allein nach den Businessdaten, ist Hollywood längst nicht mehr führend in der Entertainmentindustrie. Mit Spielen für die Konsole, den PC sowie das Internet wird bereits zweimal so viel Profit gemacht wie in der Film- und Musikindustrie zusammen. Das freilich ändert nichts daran, dass *gaming* im Bewusstsein einer grösseren Öffentlichkeit immer noch eher in Verfall steht. Man wertet es allerhöchstens als *guilty pleasure*, als ein billiges Vergnügen, das viele Filmliebhaber von heute ähnlich abschätzig beurteilen wie die Kulturbeflissenen der vorletzten Jahrhundertwende das Kino.

Dass Focal, die Schweizer Stiftung für Weiterbildung für Film und Audiovision, sich zum zehnten Jahrestag ihres Bestehens diesem Sektor der Medien widmet, ist also doppelt bemerkenswert. Es zeigt, dass man gegenüber den PC- und Konsolenspielen keinerlei Berührungsängste hat. Sondern im Gegenteil in diesem Markt auch für die eigene Klientel, die Medienbeschäftigten in der Schweiz, die Chancen sieht. Denn für Film- und Drehbuchautoren bieten die Spiele völlig neue Möglichkeiten des *storytellings*.

Erstaunen

Um mit diesen Möglichkeiten vertraut zu machen, hatte Focal die britischen Experten Richard White und Jon Weinbren eingeladen. Sie teilten das aufmerksame Publikum zunächst in Gruppen ein, die so hübsche Namen wie «Godard Games Group» und «Eisenstein Interactive» trugen, und liessen sie zunächst einzelne Spiele aktiv ausprobieren. Zwei von sechs teilweise sehr unterschiedlichen Titeln seien hier vorgestellt, um die Bandbreite der Ansätze zu verdeutlichen. «Xena» ist ein Spiel für die Playstation. Nach dem Vorbild der gleichnamigen, populären Fernsehserie kann der Spieler die Titelfigur durch einen Parcours bewegen, in dem sie Hindernisse und Gefahren überwinden muss, bevor sie an ihr Ziel gelangt. Eher simpel im dramaturgischen Aufbau, ist «Xena» ungläublich dynamisch und interaktiv im be-

sten Sinn. Die Seminarteilnehmer registrierten erstaunt, wie gross die Beteiligung des einzelnen Spielers war. Jeden Schritt, den die Heldin tut, jeder Kampf, den sie führen muss, wird körperlich nachvollzogen.

Gegenüber dem einfachen Storyablauf von «Xena» ist das CD-ROM-Spiel «Black Out» erzählerisch variantenreicher. Je nachdem wie der Spieler sich zu Beginn entscheidet, öffnet sich ihm ein kleiner Teil einer immens reichhaltigen Welt, durch die er sich mittels virtuellen Stellvertreters bewegt. Entfernte Dinge nimmt die Figur zunächst nur schematisch wahr, erst beim «Näherkommen» erschliessen sie sich deutlicher. Eine solche, an realer Wahrnehmung orientierte Optik zu den ästhetischen Feinheiten eines Titels, der seinem User hohen intellektuellen und ästhetischen Ge-

nuss bereitet, ohne ihn in dem gleichen Sinn körperlich zu beteiligen wie «Xena».

Appetit

Wer selbst Konzepte für ein Spiel schreiben möchte, führte Jon Weinbren im weiteren Verlauf des Seminars aus, müsse sich zunächst darüber klar werden, dass diese Arbeit anders ablaufe als in den klassischen Medien Film und Fernsehen. Dort ist ein Autor allein für den minutiösen Ablauf einer Geschichte verantwortlich. Schreibt man hingegen für die Konsole, den PC oder das Internet, agiert man aus einer anderen Autorenposition heraus. Man formuliert nicht eine einzige Geschichte en détail aus, sondern definiert eher eine Umgebung, in der sich viele Geschichten ereignen können. Der User reagiert dann auf diese Umwelt und gestaltet das Spiel, im Rahmen des einmal Definierten, sozusagen selbst.

Abschliessend wurden die Seminarteilnehmer gebeten, selbst Konzepte für ein interaktives Spiel auszuarbeiten, deren Diskussion jedoch ein bisschen oberflächlich ausfiel. Im knappen Zeitrahmen eines eintägigen Seminars konnte Focal verständlicherweise kaum mehr als Appetit machen auf einen Medienbereich, mit dessen Marktpotenzial auch die gesellschaftliche Anerkennung kontinuierlich wächst. ■

Jeden Schritt, den «Xena» tut, jeder Kampf, den sie führen muss, wird vom Spieler körperlich nachvollzogen



Xena (Lucy Lawless); titelgebende Heldin einer Fernsehserie, die dem Playstationspiel als Vorlage diente.